

## PERANCANGAN APLIKASI LAYANAN SALON HEWAN SECARA DARING MENGUNAKAN MODEL PROSES INCREMENTAL

Dian Ambar Wasesha

Sistem Informasi  
Universitas Nusa Mandiri  
<http://nusamandiri.ac.id>  
[dian.dbw@nusamandiri.ac.id](mailto:dian.dbw@nusamandiri.ac.id)



**Abstract**— Happy Petshop is a pet salon that provides services such as nail clippers, bathing and several therapies for pets to make them healthier. The pandemic which has been long enough to affect the number of visits by Happy Petshop customers has become less and less because people's movements are very limited. Meanwhile, ordering services at Happy Petshop still uses the conventional system, where customers must come directly to the outlet with their pets. For this reason, Happy Petshop management must make innovations to keep the business running. Converting grooming booking services from offline to online is the preferred solution. Added with shuttle facility so that customers stay safe at home to avoid being infected from covid 19. Development of this system is made with an incremental process model. This incremental process model focuses on product delivery in each of its increments. With this system, it is hoped that Happy Petshop can attract more customers with a wider reach. And can provide comfort and convenience for its customers.

**Keywords:** Grooming, Petshop, Shuttle, Incremental

**Abstrak**— Happy Petshop merupakan salon hewan yang memiliki layanan seperti gunting kuku, mandi dan beberapa terapi untuk hewan peliharaan agar lebih sehat. Pandemi yang cukup lama mempengaruhi jumlah kunjungan pelanggan Happy Petshop menjadi semakin sedikit karena pergerakan masyarakat sangat dibatasi. Sedangkan pemesanan layanan pada Happy Petshop masih menggunakan sistem konvensional, dimana para pelanggan harus datang langsung ke outlet dengan membawa hewan peliharaan mereka. Untuk itu inovasi harus dilakukan oleh manajemen Happy Petshop agar bisnis tetap berjalan. Mengkonversikan layanan pemesanan grooming dari luring menjadi daring adalah solusi yang dipilih. Ditambah dengan fasilitas antar jemput agar pelanggan tetap aman dirumah menghindari terinfeksi dari covid 19. Pengembangan sistem ini dibuat dengan model proses incremental. Model proses incremental ini berfokus pada pengiriman produk di tiap increment-nya. Dengan adanya sistem ini diharapkan Happy Petshop dapat menarik pelanggan lebih banyak dengan jangkauan yang lebih luas. Dan dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pelanggannya.

**Kata kunci:** Grooming, Petshop, Antar Jemput, Incremental

### PENDAHULUAN

Petshop sering diartikan sebagai toko barang-barang kebutuhan untuk hewan peliharaan. Petshop juga biasanya menyediakan layanan atau jasa perawatan yang disebut *Grooming Pet* (salon hewan). Layanan salon hewan ini seperti terapi kutu, terapi jamur, gunting kuku dan lain-lain.

Di era pandemi covid 19 saat ini pergerakan masyarakat sangat dibatasi dan sebisa mungkin dilakukan dari rumah seperti bekerja, belajar dan beribadah. Hal ini mempengaruhi jumlah kunjungan pelanggan ke Happy Petshop menjadi semakin sedikit. Kendala lain yang ada seperti pelanggan kesulitan untuk mengetahui informasi penjadwalan salon hewan, pemesanan layanan

tersebut juga masih melalui telepon namun belum tentu dapat dipesan pada hari yang diinginkan karena banyaknya antrian (Setyowibowo & Mumpuni, 2016). Dan tidak adanya informasi mengenai status kemajuan dari pemesanan layanan ini (Adiputra et al., 2014) membuat pelanggan bingung apakah posisi antrian hewan peliharaannya sudah dekat atau masih jauh, sedang dilakukan perawatan atau sudah selesai perawatan. Permasalahan utamanya yaitu pemesanan layanan pada Happy Petshop masih menggunakan sistem konvensional, dimana para pelanggan harus datang langsung ke outlet dengan membawa hewan peliharaan mereka (Yusriyanah & Prihandi, 2019).

Dengan berbagai permasalahan yang ada maka manajemen Happy Petshop perlu berinovasi

melalui bidang teknologi informasi, yaitu dengan meng-online-kan layanan salon hewan ini. Dan menambahkan fasilitas antar jemput hewan peliharaan yang akan di grooming. Sehingga pelanggan tidak perlu datang ke outlet karena hewan peliharaan akan langsung dijemput dari rumah dan diantarkan kembali setelah selesai perawatan.

Pada penelitian terdahulu mengenai layanan salon hewan telah dilakukan oleh Eva Yusriyanah dan Ifan Prihandi dengan judul aplikasi e-commerce petshop berbasis web dengan metode incremental (studi kasus Puri Vet Kembangan). Pada penelitian ini penjualan produk kebutuhan hewan bisa dilakukan secara online melalui website. Serta pemesanan layanan salon hewan dapat dilakukan lebih dulu sebelum datang ke outlet. Kekurangan dari penelitian ini yaitu pelanggan tetap harus datang ke outlet untuk melakukan grooming dan sistem pembayaran yang tidak digambarkan dengan jelas (Yusriyanah & Prihandi, 2019).

Penelitian lainnya dilakukan oleh Suwinarno Nadjamuddin dengan judul sistem informasi penjualan, pembelian dan jasa grooming pada Tera Petshop, kekurangan penelitian ini sistem hanya terbatas pada pengolahan data barang, data hewan yang akan di grooming beserta transaksinya. Pelanggan tidak dapat memesan barang ataupun melakukan pemesanan layanan salon hewan dari luar outlet (Nadjamuddin, 2014).

Penelitian sejenis dilakukan juga oleh Rahmi Nanda Kusuma Pratiwi dengan judul sistem informasi pemesanan salon hewan di Petshop Hachiko berbasis web. Kekurangan dari penelitian ini setelah pelanggan melakukan booking layanan salon hewan, ia tetap harus datang ke outlet pada waktu yang sudah ditentukan untuk membawa hewan peliharaannya. Dan jika telah dilakukan pembayaran, pelanggan masih harus melakukan konfirmasi pembayaran pada sistem (Pratiwi, 2019).

Penelitian lain yang terdapat relevansi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Khori Oktafiani dengan judul aplikasi android untuk fasilitas antar jemput siswa SD. Penelitian ini mengubah cara konvensional antar jemput menjadi digital. Supir dapat dengan mudah melihat lokasi-lokasi penjemputan siswa karena dapat dilihat pada GPS. Sehingga tracking siswa lebih cepat dan akurat (Khori, 2018).

Perangkat lunak yang akan dibangun berbasis *mobile* pada perangkat android. Pemesanan layanan salon hewan dapat dilakukan kapan dan dari mana saja dengan memilih tanggal dan waktu serta outlet atau cabang yang diinginkan. Pelanggan juga diberikan pilihan untuk mendatangi langsung outlet atau melalui fasilitas antar jemput. Setelah pemesanan dilakukan pelanggan dapat

mengetahui nomor antrian dan status kemajuan dari layanan pada hewan peliharaannya tersebut. Sedangkan untuk pembayarannya dapat berupa cash ataupun transfer. Pembayaran melalui transfer yang dilakukan dengan benar sesuai dengan nominal yang diberikan, akan otomatis meng-update status pembayaran pada sistem.

Dengan adanya perangkat lunak ini diharapkan Happy Petshop dapat menarik pelanggan lebih banyak dengan jangkauan yang lebih luas. Dan dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pelanggan.

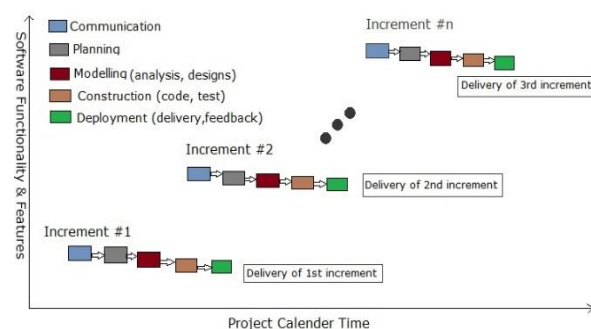
## BAHAN DAN METODE

### A. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang menunjang penelitian, teknik yang digunakan adalah metode observasi yaitu pengamatan langsung pada kegiatan pemesanan layanan salon hewan pada Happy Petshop. Dan juga dilakukan observasi secara virtual dengan membandingkan layanan petshop pada beberapa perangkat lunak sejenis yang sudah ada sebelumnya. Selain itu penulis juga melakukan wawancara kepada pemilik dan karyawan dari Happy Petshop untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan fokus penelitian yang dilakukan.

### B. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Pada penelitian ini digunakan model proses incremental. Model incremental merupakan gabungan dari proses linear dan paralel. Model proses incremental ini berfokus pada pengiriman produk di tiap increment-nya (Pressman & Maxim, 2015). Model ini akan berakhir setelah semua increment selesai dikirimkan kepada pelanggan. Menurut Waseso dalam (W. E. Susanto, 2020) pengembangan aplikasi dari satu versi ke versi yang selanjutnya merupakan versi yang paling akhir dari pengembangan aplikasi sebelumnya yang diupgrade kemampuannya atau dapat pula menyisipkan fitur baru. Metode incremental ini memungkinkan aplikasi dievaluasi langsung oleh pengguna.



Sumber: (Pressman & Maxim, 2015)

Gambar 1. Incremental Model

Tahapan pada model proses *incremental* adalah sebagai berikut:

1. *Communication*

Pada tahap ini pengumpulan kebutuhan didapat dari observasi dan wawancara kemudian menghasilkan daftar kebutuhan fungsional beserta kategori pengguna yang terlibat didalamnya.

2. *Planning*

Pada tahap ini direncanakan tim yang berkerja pada tiap tahapannya beserta waktu pengerjaan tugasnya.

3. *Modelling*

Penulis menggunakan beberapa diagram UML untuk menterjemahkan kebutuhan-kebutuhan fungsional yang ada, menjadi suatu rancangan perangkat lunak. Rancangan ini berupa tingkah laku (alur) dan struktural dari perangkat lunak yang akan dibangun.

4. *Construction*

*Code:* Setelah rancangan sistem selesai dilakukan, maka pada tahap ini dilakukan pengkodean. Proses *coding* merupakan tahap implementasi desain dengan bahasa pemrograman sehingga dapat dikenali oleh komputer (A. Susanto & Andriani, 2018). Bahasa program yang dipilih yaitu java untuk android menggunakan IDE Android Studio.

*Test:* Pada tahap ini dilakukan beberapa pengujian seperti pengujian instalasi, kompatibilitas dan fungsionalitas. Pengujian berfungsi untuk mengetahui apakah sistem informasi yang dibangun sudah sesuai harapan atau belum (A. Susanto & Andriani, 2018).

5. *Deployment*

Pada tahap ini perangkat lunak sudah dikirimkan ke pengguna akhir yaitu pelanggan Happy Petshop. Penggunaan perangkat lunak akan terus di pantau dan di awasi. Tidak menutup kemungkinan akan ditemukan bug dikemudian hari dan akan masuk ke tahap awal lagi untuk di analisa kembali. Tahap ini dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru (Hirmawan et al., 2016).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. *Communication*

Pada tahap komunikasi dengan pelanggan ini didapatkan hasil berupa daftar kebutuhan fungsional dan pengguna yang terlibat didalamnya. Sistem yang akan dibangun melibatkan beberapa pengguna seperti admin dan member. Pada tabel 1 terlihat pembagian tugas antara admin dan member.

Tabel 1. Karakteristik Pengguna

Kategori Pengguna	Tugas
User	Mendaftar menjadi member
Member	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengubah data diri</li> <li>Mengelola data hewan peliharaan</li> <li>Pesan layanan <i>grooming</i></li> <li>Pembayaran <i>grooming</i></li> <li>Melihat riwayat <i>grooming</i></li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengelola tipe layanan <i>grooming</i></li> <li>Mengelola data pemesanan <i>grooming</i></li> <li>Mengkonfirmasi pembayaran <i>grooming</i></li> </ul>

Sumber : (Wasesha, 2021)

Dari tugas-tugas yang ada dijabarkan lagi menjadi daftar kebutuhan fungsional seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional	Kategori Pengguna	Deskripsi
Registrasi	User	Mendaftar menjadi member dengan cara memasukkan nomor handphone, lalu sistem akan mengirimkan sms berupa OTP untuk verifikasinya. Jika sudah menerima kode OTP tersebut, user memasukkan kode OTP pada aplikasi dan dilanjutkan dengan pembuatan password. Setelah itu proses registrasi selesai.
Login	Member	Member masuk ke aplikasi dengan cara menginput nomor handphone dan password.
Mengubah data diri	Member	Terdapat halaman profil member, yang berisi foto, nama, alamat, tempat dan tanggal lahir, email, jenis kelamin. Data - data ini dapat diubah oleh member.
Mengelola data hewan peliharaan	Member	Setiap member dapat menambahkan beberapa data hewan peliharaannya seperti anjing dan kucing. Mereka juga dapat mengubah dan menghapus datanya.
Pesan layanan <i>grooming</i>	Member	Pemesanan layanan <i>grooming</i> ada dua jenis langsung datang ke outlet atau dengan fasilitas antar jemput. Pilih outlet terlebih dahulu, lalu masukkan tanggal dan waktu <i>booking</i> -nya, pilih alamat jika menggunakan fasilitas antar jemput. Kemudian pilih hewan

Kebutuhan Fungsional	Kategori Pengguna	Deskripsi
Pembayaran grooming	Member	Setelah status pemesanan layanan grooming COMPLETE, member dapat melakukan pembayaran dengan metode Cash On Delivery (COD) atau melalui bank transfer.
Melihat status grooming	Member	Status grooming terletak pada halaman riwayat grooming. Saat pesanan dibuat maka ditandai dengan status NEW, lalu akan diubah oleh admin menjadi ON PROGRESS jika sedang dikerjakan dan COMPLETE jika proses grooming telah selesai.
Mengelola tipe layanan grooming	Admin	Seorang admin dapat menambahkan tipe layanan grooming beserta harganya. Tipe - tipe layanan tersebut dapat diubah dan dihapus.
Mengelola data pemesanan grooming	Admin	Admin akan mengubah status pemesanan grooming dari NEW akan diubah menjadi ON PROGRESS dan COMPLETE.
Mengkonfirmasi pembayaran grooming	Admin	Jika member melakukan pembayaran dengan metode Cash On Delivery maka akan di approve oleh Admin.

Sumber : (Wasesha, 2021)

## 2. Planning

Tahap ini merupakan tahap merencanakan tim proyek yang terlibat berikut estimasi waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan setiap fiturnya. Ilustrasinya dapat dilihat pada gambar 2.

Rencana Tugas	Stakeholder	Hari																					
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
<b>Fitur Pemesanan</b>																							
Desain Tabel	Sistem Analis	■																					
Desain Proses	Sistem Analis		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Desain Moudkup	UI Designer																						
Coding	Programmer																						
Testing	Software Tester																						
<b>Fitur Pembayaran</b>																							
Desain Tabel	Sistem Analis	■																					
Desain Proses	Sistem Analis		■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Desain Moudkup	UI Designer																						
Coding	Programmer																						
Testing	Software Tester																						

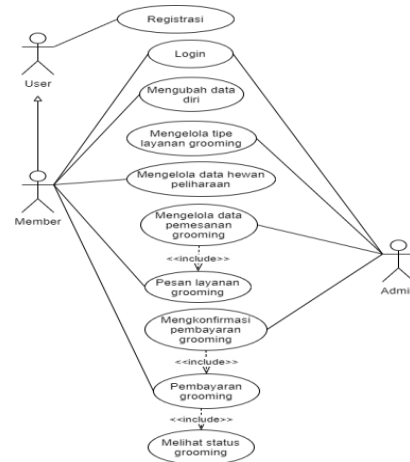
Sumber : (Wasesha, 2021)

Gambar 2. Timeline Proyek

## 3. Modelling

Rancangan sistem ini dibuat berdasarkan daftar kebutuhan fungsional yang sudah didapat pada tahap sebelumnya. Gambaran secara umum

dari sistem yang akan dibangun dapat dijelaskan dengan usecase diagram seperti gambar 3.

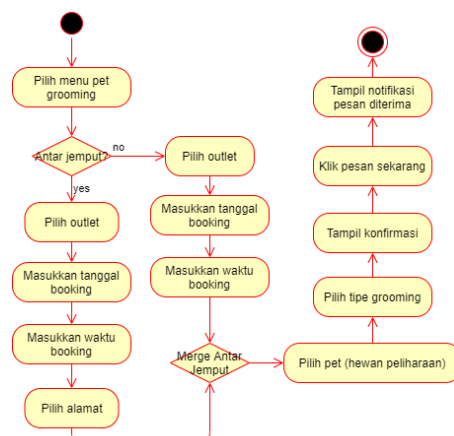


Sumber : (Wasesha, 2021)

Gambar 3. Diagram Usecase

Seorang user harus melakukan registrasi untuk menjadi member dari Happy Petshop. Jika sudah terdaftar maka ia dapat login ke aplikasi. Sebelum ia dapat melakukan pemesanan layanan salon hewan, terlebih dahulu ia harus mendaftarkan minimal satu hewan peliharaannya. Pemesanan grooming ini mendapat nomor antrian otomatis dari sistem, dan akan diupdate berkala oleh admin. Jika status pesanan sudah selesai, member diharuskan melakukan pembayaran.

Alur dari tiap kebutuhan fungsional dijabarkan lagi dengan diagram activity. Disini penulis akan menjabarkan alur dari pesan layanan grooming seperti pada gambar 4 dan alur dari pembayaran grooming seperti pada gambar 6.

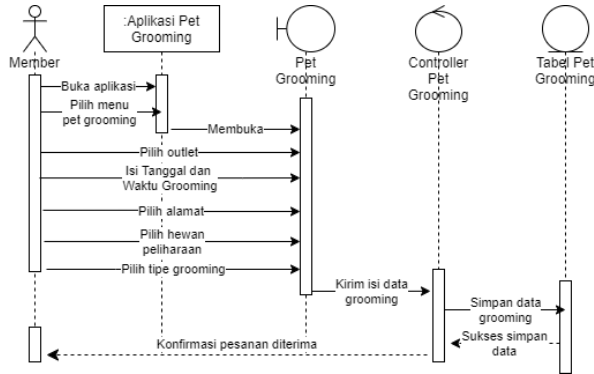


Sumber : (Wasesha, 2021)

Gambar 4. Diagram Activity Pemesanan Layanan Salon

Layanan grooming terdapat dua pilihan yaitu datang langsung ke outlet atau antar jemput. Jika memilih layanan antar jemput maka diharuskan

memilih alamat tempat hewan peliharaan tersebut dijemput dan diantarkan kembali setelah selesai di *grooming*. Sebuah akun member dapat memiliki banyak alamat yang bisa disimpan pada sistem.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
Gambar 5. Diagram Sequence Pemesanan Layanan Salon

Secara detail alur dari pemesanan layanan salon dijelaskan kembali pada diagram sequence (lihat gambar 5) terdapat beberapa objek yang saling bertukar pesan. Objek aktor yaitu member berinteraksi secara langsung dengan objek aplikasi petshop. Kemudian untuk melakukan pemesanan layanan salon, ada tiga objek lain yang terkait berupa objek *interface* yaitu halaman *pet grooming*, objek *controller* dan objek tabel *pet grooming*. Data-data pemesanan di rekam ke dalam sistem melalui interaksi yang terjadi pada semua objek.

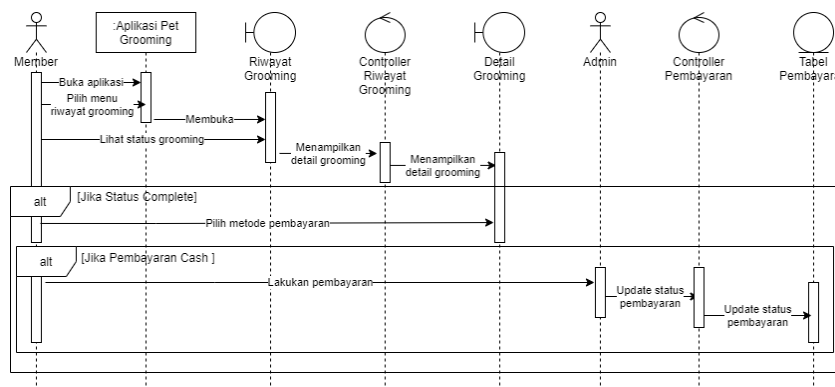
Pembayaran dapat dilakukan menggunakan uang cash atau melalui transfer bank. Setelah pembayaran dilakukan maka status pembayaran

akan *ter-update secara otomatis*. Alur proses dari pembayaran dapat dilihat pada gambar 6.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
Gambar 6. Diagram Activity Pembayaran

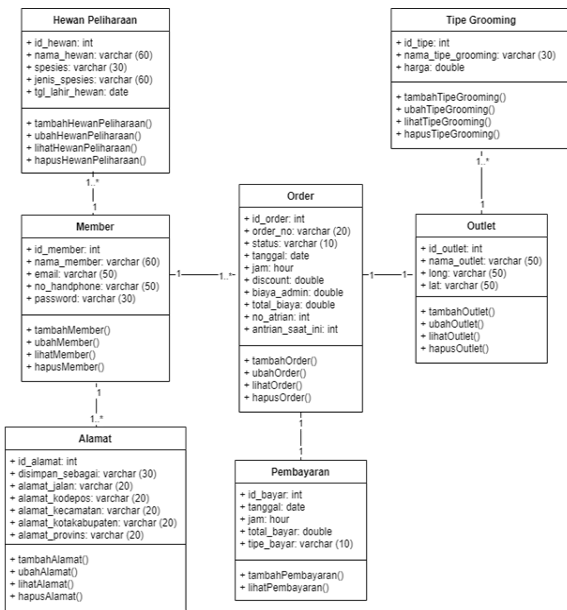
Begitupun dengan sequence diagram pembayaran (Lihat pada gambar 7). Interaksi antar objek tersebut menjelaskan alur rinci yang terjadi pada aplikasi saat pembayaran di eksekusi oleh member.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
Gambar 7. Diagram Sequence Pembayaran

Rancangan sistem berikutnya dilihat dari segi struktural, penulis menggunakan diagram class untuk memodelkannya seperti terlihat pada gambar 8. Terdapat tujuh buah class yang saling

berelasi, yaitu class hewan peliharaan, member, alamat, order, pembayaran, tipe grooming dan outlet.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
Gambar 8. Diagram Class

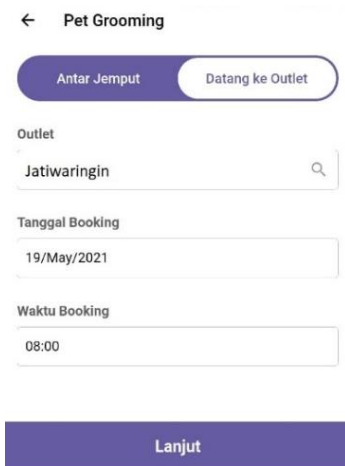
#### 4. Construction

##### Code

Pada tahap ini rancangan perangkat lunak dikonversi menjadi kode program. Bahasa yang dipilih untuk mengembangkan aplikasi *mobile* ini yaitu java untuk android.

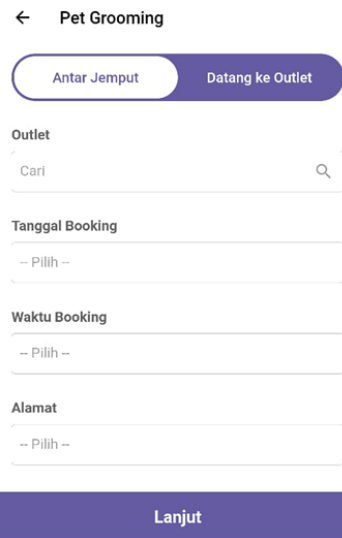
##### a. Halaman Pemesanan Layanan Grooming

Pemesanan layanan *grooming* ini dibagi menjadi dua jenis yang pertama member langsung datang ke outlet seperti pada gambar 9.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
Gambar 9. Halaman Pemesanan Layanan Grooming Datang Langsung

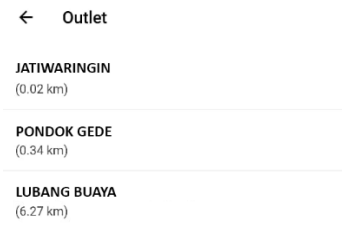
Yang kedua member dapat memilih layanan antar jemput seperti terlihat pada gambar 10, perbedaan diantara keduanya hanya pada pilihan alamat.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
Gambar 10. Halaman Pemesanan Layanan Grooming Antar Jemput

##### b. Halaman Pilih Outlet

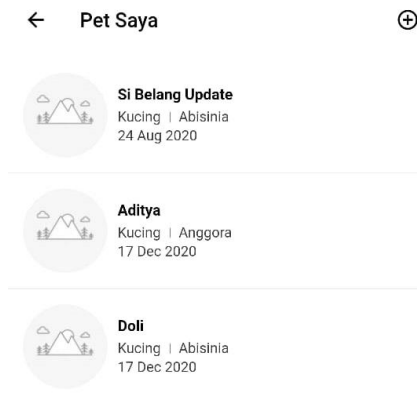
Halaman ini berisi daftar outlet yang tersedia, diurutkan berdasarkan jarak terdekat dari lokasi member.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
Gambar 11. Halaman Pilih Outlet

##### c. Halaman Pet Saya

Halaman ini berisi data hewan peliharaan yang sudah didaftarkan pada aplikasi. Seorang member dapat memiliki lebih dari satu hewan peliharaan.

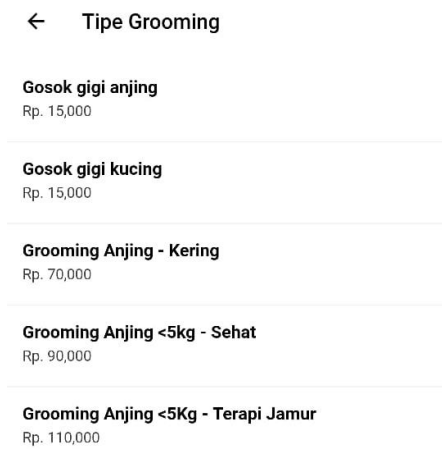


Sumber : (Wasesha, 2021)  
Gambar 12. Halaman Pet Saya



d. Halaman Tipe Grooming

Halaman ini berisi daftar layanan *grooming* berikut biayanya yang dapat dipilih oleh member.



Sumber : (Wasesha, 2021)

Gambar 13. Halaman Tipe Grooming

e. Halaman Konfirmasi Pemesanan Layanan *Grooming*

Sebelum pemesanan layanan *grooming* selesai dilakukan, aplikasi akan menampilkan layar konfirmasi yang berisi detail pemesanan.



Sumber : (Wasesha, 2021)

Gambar 14. Halaman Konfirmasi Pemesanan Layanan *Grooming*

f. Notifikasi Pemesanan Layanan *Grooming* Selesai Dilakukan

Jika pesanan sudah dikonfirmasi pada aplikasi akan menyimpan data pesanan tersebut dan akan menampilkan notifikasi seperti pada gambar 15.

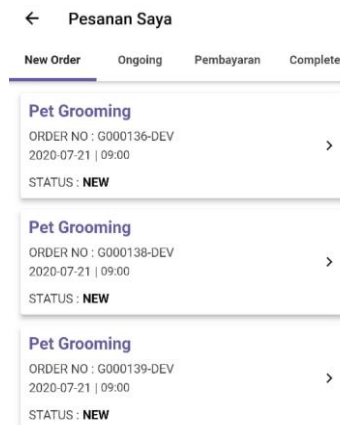


Sumber : (Wasesha, 2021)

Gambar 15. Notifikasi Pemesanan Layanan *Grooming* Selesai Dilakukan

g. Halaman Riwayat Pemesanan Layanan *Grooming*

Riwayat pemesanan layanan *grooming* dapat dilihat pada halaman ini (lihat gambar 16). Member dapat membuka halaman ini untuk mengetahui status layanan pada hewan peliharaan mereka, apakah sedang dilakukan perawatan atau sudah selesai perawatan. Halaman riwayat pemesanan dibagi menjadi empat tabulasi, *new order*, *on going*, *pembayaran* dan *complete*. Pesanan yang baru dilakukan akan masuk ke tabulasi *new order*, kemudian jika hewan peliharaan mulai dilakukan perawatan maka akan masuk ke tab *on going*, jika hewan peliharaan sudah selesai dilakukan perawatan akan masuk ke tab *pembayaran* dan terakhir jika pembayaran selesai dilakukan maka akan masuk ke tab *complete*.

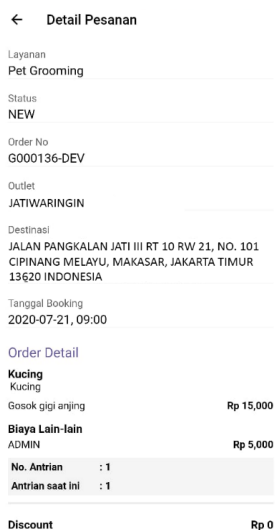


Sumber : (Wasesha, 2021)

Gambar 16. Halaman Riwayat Pemesanan Layanan *Grooming*

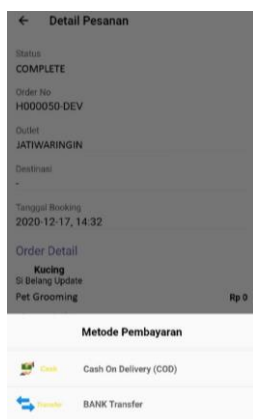
h. Halaman Detail Pesanan

Halaman detail pesanan ini tampil setelah member memilih salah satu transaksi yang ada pada halaman riwayat pemesanan. Gambar 17 merupakan tampilan detail pesanan dengan status *NEW* atau pesanan baru saja dilakukan, terdapat nomor antrian dan posisi antrian saat ini.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
 Gambar 17. Halaman Detail Pesanan

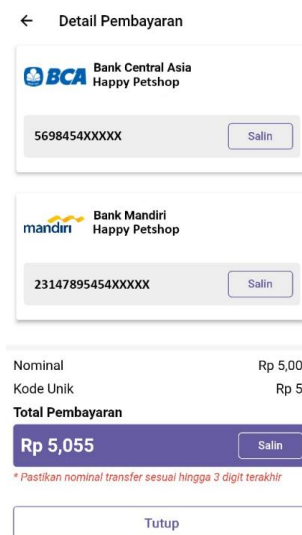
Jika status pesanan sudah *COMPLETE* maka member dapat melakukan pembayaran melalui metode pembayaran yang tersedia, terlihat pada gambar 18.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
 Gambar 18. Halaman Detail Pesanan Dengan Pilihan Metode Pembayaran

i. Halaman Detail Pembayaran

Jika member memilih untuk pembayaran menggunakan transfer bank, maka aplikasi akan menampilkan nomor virtual account dari Happy Petshop. Setelah member melakukan transfer ke salah satu nomor rekening virtual account tersebut dan nominalnya sesuai dengan yang diminta, maka sistem akan otomatis meng-*update* status pembayaran dari pesannya.



Sumber : (Wasesha, 2021)  
 Gambar 19. Halaman Detail Pembayaran

**Test**

Pengujian aplikasi yang dilakukan adalah pengujian instalasi, kompatibilitas dan fungsionalitas. Pengujian instalasi adalah memeriksa apakah aplikasi perangkat lunak berhasil diinstal & berfungsi seperti yang diharapkan setelah instalasi (STC Admin, 2012b). Hasil dari pengujian instalasi yang dilakukan seperti terlihat pada tabel 3.

Tabel 3. Test Case Pengujian Instalasi

Aktifitas	Hasil yang diinginkan	Hasil yang didapatkan	Berhasil/ Gagal
Klik Install	Proses instalasi kurang dari 1 menit	Proses instalasi berlangsung selama 0.5 menit	Berhasil
Membuka aplikasi untuk pertama kalinya	Aplikasi menampilkan permintaan untuk mengaktifkan <i>device location</i>	Terdapat pesan untuk meng-aktifkan <i>device location</i> dengan pilihan " <i>While using this app</i> ", " <i>Only this time</i> " dan " <i>Deny</i> "	Berhasil
Mengecek status notifikasi pada info aplikasi	Notifikasi otomatis aktif	Notifikasi aktif	Berhasil
Mengecek versi aplikasi	Versi terakhir 1.5.1	Versi 1.5.1	Berhasil
Mengecek pemakaian kapasitas penyimpanan	Kapasitas penyimpanan 70,42 MB	Kapasitas penyimpanan 70,42 MB	Berhasil
Hapus Data	Seluruh data pada aplikasi terhapus, aplikasi kembali seperti default (reset)	Aplikasi kembali ke default	Berhasil
Klik <i>Uninstall</i>	Aplikasi terhapus dari perangkat <i>mobile</i>	Aplikasi terhapus	Berhasil



Pengujian kompatibilitas adalah memeriksa aplikasi *mobile* pada platform yang berbeda untuk memastikan bahwa aplikasi kompatibel dengan platform tersebut (Akour et al., 2016). Pengertian lainnya pengujian kompatibilitas merupakan pengujian yang digunakan untuk mengetahui apakah perangkat yang telah dikembangkan dapat

dijalankan di berbagai browser yang berbeda (Sari et al., 2020). Pengujian kompatibilitas dilakukan dengan menginstal aplikasi ke beberapa perangkat *mobile* dengan spesifikasi yang berbeda. Penulis menguji pada empat buah perangkat *mobile*. Hasil pengujian kompatibilitas dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Pengujian Kompatibilitas**

	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4
Merk dan Tipe	Samsung A50s	Asus Max Pro M1	Xiaomi Mi 5c	OPPO Reno3
CPU	Exynos 9611 (10nm)	Qualcomm Snapdragon 636	Xiaomi Surge S1 SoC	MediaTek Helio P90
Ram	4 GB	3 GB	3 GB	8 GB
Layar	6.4 inci	6 inci	5.15	6.4 inci
Versi Android	11	8	9	10
Hasil	Berjalan dengan baik	Berjalan dengan baik	Berjalan dengan baik	Berjalan dengan baik

Sumber : (Wasesha, 2021)

Pengujian fungsional adalah jenis pengujian yang dilakukan terhadap kebutuhan bisnis aplikasi (STC

Admin, 2012a). Pengujian di fokuskan pada fungsi pemesanan layanan grooming.

**Tabel 5. Hasil Pengujian Fungsional**

Skenario Test	Hasil yang diinginkan	Hasil yang didapatkan	Hasil aktual
<b>Pesan layanan grooming</b>			
Pada halaman " <i>Pet Grooming</i> ", semua inputan dikosongkan lalu klik "Lanjut"	Tampil notifikasi "Data belum lengkap!"	Tampil notifikasi "Data belum lengkap!"	Sesuai
Pada halaman " <i>Pet Grooming</i> ", klik pada input box "Outlet"	Tampil halaman outlet, berisi daftar outlet yang diurutkan berdasarkan jarak terdekat	Tampil daftar outlet diurutkan dari jarak terdekat	Sesuai
Pada halaman " <i>Pet Grooming</i> ", klik "tanggal booking"	Tampil " <i>date picker</i> "	Tampil " <i>date picker</i> "	Sesuai
Pada halaman " <i>Pet Grooming</i> ", isi semua form dengan benar kemudian klik "Lanjut"	Tampil halaman "Pet Saya" yang berisi daftar hewan peliharaan yang sudah didaftarkan	Tampil halaman "Pet Saya"	Sesuai
Pada halaman "Pet Saya", klik salah satu hewan peliharaan	Tampil halaman " <i>Tipe Grooming</i> ", berisi daftar layanan <i>grooming</i> yang tersedia	Tampil halaman " <i>Tipe Grooming</i> "	Sesuai
Pada halaman <i>tipe grooming</i> , klik salah satu <i>tipe grooming</i>	Tampil halaman konfirmasi pemesanan	Tampil halaman konfirmasi pemesanan	Sesuai
Pada halaman konfirmasi pemesanan, klik "Pesan Sekarang"	Tampil notifikasi "Pesanan <i>Grooming</i> No. XXX telah kami terima"	Tampil notifikasi "Pesanan <i>Grooming</i> No. XXX telah kami terima"	Sesuai
<b>Pembayaran pesanan layanan grooming</b>			
Pada halaman riwayat pesanan, klik tabulasi "New"	Pesanan yang baru saja dibuat terdapat dalam list dengan status "New"	Pesanan yang baru saja dibuat terdapat dalam list	Sesuai
Admin meng-update status pesanan menjadi "ON PROGRESS"	Pesanan akan pindah ke tabulasi "ON GOING"	Pesanan akan pindah ke tabulasi "ON GOING"	Sesuai
Admin meng-update status pesanan menjadi "COMPLETE"	Pesanan akan pindah ke tabulasi "PAYMENT"	Pesanan akan pindah ke tabulasi "PAYMENT"	Sesuai
Pilih pesanan yang sudah ber-status "COMPLETE", lalu klik "BAYAR"	Tampil pilihan metode pembayaran	Tampil pilihan metode pembayaran	Sesuai
Pada pilihan metode pembayaran, pilih transfer bank	Tampil detail pembayaran yang berisi nomor virtual account dan total bayar	Tampil detail pembayaran yang berisi nomor virtual account dan total bayar	Sesuai
Lakukan transfer ke bank yang dipilih	Status pesanan akan berubah menjadi "PAID", yang artinya sudah dibayar dan transaksi tersebut akan pindah ke tabulasi "COMPLETE"	Status pesanan akan berubah menjadi "PAID" dan transaksi berpindah ke tabulasi "COMPLETE"	Sesuai

Sumber : (Wasesha, 2021)

**5. Deployment**

Tahap ini merupakan tahapan terakhir dalam siklus hidup aplikasi. Tahap yang tidak akan

berakhir selama aplikasi masih digunakan. Aplikasi yang sudah lulus pada tahap pengujian akan di implementasikan pada lingkungan yang

sebenarnya. Ketika dalam penggunaan aplikasi ditemukan bug ataupun manajemen dari Happy Petshop ingin menambahkan fitur baru, maka siklus akan dimulai lagi dari tahap analisa kebutuhan.

### KESIMPULAN

Pengembangan layanan salon hewan secara daring, menggunakan aplikasi *mobile* ini sangat membantu Happy Petshop dalam hal menambah jumlah pelanggan di era pandemi. Pemesanan dapat dilakukan kapan dan dari mana saja, sehingga Happy Petshop dapat menjangkau pelanggan lebih luas. Memberikan akses lebih mudah untuk pelanggan yang khawatir untuk berpergian ke luar rumah, namun tetap membutuhkan perawatan terhadap hewan peliharaannya. Bagi pelanggan dengan adanya aplikasi ini, mereka dapat lebih mudah mem-*booking* layanan serta dapat memantau antrian dan status layanannya secara transparan.

### REFERENSI

- Adiputra, R., Satoto, K. I., & Kridalukmana, R. (2014). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Perawatan dan Penitipan Hewan Berbasis SMS Gateway pada Toko Petshop "PetZone." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 2(1), 110-118.  
<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.2.1.2014.110-118>
- Akour, M., Falah, B., Al-zyoud, A. A., & Bouriat, S. (2016). Mobile Software Testing Thoughts Strategies Challenges. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 7(6), 12-19.
- Hirmawan, A., P, M., & Azizah, D. (2016). Analisis Sistem Akuntansi Penggajian Dan Pengupahan Karyawan Dalam Upaya Mendukung Pengendalian Intern (Studi Pada PT. Wonojati Wijoyo Kediri). *Jurnal Administrasi Bisnis S1 Universitas Brawijaya*, 34(1), 189-196.
- Khori, O. (2018). Aplikasi Android untuk Fasilitas Antar Jemput Siswa SD. *Jurnal Manajemen Informatika*, 8, 35-43.
- Nadjamuddin, S. (2014). Sistem Informasi Penjualan, Pembelian Dan Jasa Grooming Pada Tera Petshop. *Jurnal Teknologi Dan Informasi (JATI)*, 4(2), 12.
- Pratiwi, R. N. K. (2019). *Sistem Informasi Pemesanan Salon Hewan Di Petshop Hachiko Berbasis Web*. STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software engineering : a practitioner's approach* (Eight edit). McGraw-Hill Education.
- Sari, L. M., Arwan, A., & Pramono, D. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Rekam Medis Hewan dan Rekapitulasi Transaksi Berbasis Web (Studi Kasus : Klinik Hewan House Of Pet Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(11), 3905-3912.
- Setyowibowo, S., & Mumpuni, I. D. (2016). Aplikasi Sistem Informasi One Stop Pet Shop Berbasis Web Pada Golden Pet. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 10(1), 33-40.
- STC Admin. (2012a). *Functional Testing Vs Non-Functional Testing*. Softwaretestingclass.Com. <https://www.softwaretestingclass.com/functional-testing-vs-non-functional-testing/>
- STC Admin. (2012b). *What is Installation Testing?* <https://www.softwaretestingclass.com/what-is-installation-testing/>
- Susanto, A., & Andriani, A. (2018). Sistem Informasi "Bantara" Untuk Pengenalan Baju Adat Nusantara Dengan Metode Incremental. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(4), 51-56.
- Susanto, W. E. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Keuangan Masjid Menggunakan Metode Incremental. *SPEED-Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 12(3), 44-50.
- Wasesha, D. A. (2021). *Laporan Akhir Penelitian Mandiri*.
- Yusriyanah, E., & Prihandi, I. (2019). Aplikasi E-Commerce Petshop Berbasis Web Dengan Metode Incremental ( Studi Kasus Puri Vet Kembangan ). *Jurnal Sistem Informasi Dan E-Bisnis*, 1(3), 67-73.